

# 2022 Interim Business Report

第21期中間ビジネスレポート

2021年4月1日 > 2021年9月30日



## 主力のゲーム事業の 収益性強化に取り組みながら、 IPの育成、開発を推進させるべく、 戦略的に事業を展開してまいります。

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。ここに「第21期中間ビジネスレポート」をお届けいたします。

当第2四半期連結累計期間においては、主力のゲーム事業の収益性強化、事業安定性強化に取り組み、運用中タイトルの多くにおいて着実に利益を計上することができました。また、当社グループが中長期に「IPを軸に、多様なデジタルエンターテインメントコンテンツをグローバルに提供する総合エンターテインメント企業」へ進化を期す中、IPの育成、開発を推進させるべく出版事業部を新設するなど、戦略的な事業展開を推進してまいりま



代表取締役社長 内藤裕紀

した。今後も市場拡大が期待される、デジタルを起点とした新しい読書体験を創り出す電子書籍への取り組みを強化し、ライトノベル、コミック等からも豊富なIPを創出し、多様な事業ポートフォリオを構築してまいります。

業績につきまして、売上高は一部タイトルのクローズや広告事業からの撤退等に伴い前年同期比で減収となりました。費用はコスト効率化を意識した運営体制を敷いたこと等により前年同期比で減少しましたが、減収影響を補うに至らず、利益は減益となりました。

以上の結果、売上高は5,184百万円（前年同期比16.2%減）、営業利益は967百万円（前年同期比8.1%減）、経常利益は941百万円（前年同期比8.8%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は612百万円（前年同期比25.9%減）となりました。セグメントごとの状況は次のとおりであります。

### ゲーム事業

当事業セグメントでは、ゲームの開発・運営が主要事業となっており、他社IPゲーム及びゲームプラットフォーム並びにオリジナルIPゲームの開発・運営を行っております。

他社IPゲームにつきましては、当社の主力タイトルがユーザーの強い支持の下、強力な競合タイトルとの厳しい戦いを強いられる中でも、好調な推移となりました。その他タイトルの多くも堅調な推移を維持したものの、



一部タイトルがクローズしたことやリリースからの経年による影響もあり、売上高は前年同期比で減少いたしました。

費用については、引き続き運用費用の効率化に取り組んだ他、新規タイトルの開発が進展したことから資産計上額が増加したことにより前年同期比で減少いたしました。しかしながら、減収影響を補うに至らなかったため、利益においては、前年同期比で減益となりました。

以上の結果、セグメント売上高は5,119百万円（前年同期比16.4%減）、セグメント利益は1,110百万円（前年同期比10.1%減）となりました。

下期においては、既存タイトル運用で売上・利益の水準維持を図ると共に、新作リリースを予定しており、業績拡大を目指してまいります。

## メディア事業

当事業セグメントでは、次世代の主力事業創出を目的とした取り組みの一環である『DRIP (Drecom Invention Project)』を中心として、当社の有するインターネットサービスの知見を活かした新規サービスを試験的に立ち上げ、事業化に向けた試行を重ねました。

Twitterを活用したマーケティングサービス『Rooot』は、2021年8月には導入社数が20社を超えるなど、順調にサービス拡大いたしました。また、位置情報と3DリアルマップによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム『AROW』を活用した新規タイトルの開発が進んだ他、当社の開発・運用から培ったノウハウを活かした「負荷テストサー

ビス」などのゲーム事業以外の領域での新規サービスの拡大に注力いたしました。

売上高については『Rooot』のサービス拡大により、前年同期比で増加いたしました。一方、費用については、中長期的な事業成長に向けて多くのサービスが事業開発段階にあるため先行投資が継続しております。

以上の結果、セグメント売上高は65百万円（前年同期比5.8%増）、セグメント損失は143百万円（前年同期はセグメント損失183百万円）となりました。

京都大学の学生だった私が2001年に設立した当社は、2021年11月で創業20年を迎えました。創業当時の主力事業であったプログラムサービスから、現在の主力事業であるゲーム事業まで、時流の変化にあわせて提供するサービスは大きく変化してきましたが、どのサービス・事業も創業以来の当社のアイデンティティである「with entertainment～期待を超える」を体現した「ドリコムらしさ」の溢れるサービスであったと自負しております。

新たな技術の応用、普及が進み、世界が一層劇的な変化を遂げるこれからの時代において、引き続き「with entertainment～期待を超える」の精神を大切に、世の中の変化を担い、世の中に驚きと喜び、そして幸せを届けるサービス・事業の創出に向けて邁進してまいります。今後とも一層のご理解、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

## 収益性の向上と同時に将来への種まきも進展

### ゲーム

- 2014年5月にリリースされた当社の主力IPゲームアプリが、ユーザーの強い支持の下、リリース7周年を迎えた
- 9月末に、スマートフォン向けゲームアプリ『D\_CIDE TRAUMEREI』をリリース
- MADORCA Inc. との協業タイトル『ミコノート はれときどきけがれ』の今冬リリースを発表
- オリジナルIP『悪魔王子と操り人形』はゲームの本開発がスタート

### 新規事業開発

- 新規事業の立ち上げに向け、出版事業部を新設。協業・M&Aによる事業開発を推進
- Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス『Rooot』は受注拡大が進み、8月末には導入社数が20社を突破
- ARアプリ開発プラットフォーム『AROW』は、人気IPを扱った位置情報タイトルの開発が進展



『ミコノート はれときどきけがれ』 ©Madorca Inc. ©Drecom Co., Ltd.



『悪魔王子と操り人形』 ©Drecom Co., Ltd.

# 出版事業部を新設し新規サービス開発に着手。電子書籍、ライトノベル、コミック領域でのIP育成・プロデュースに注力

## 中期戦略

- 世界で通用するIPの所有及びプロデュース力の獲得（IPの獲得、育成、開発）
- 複数のエンターテインメント領域での事業展開（ゲーム以外の領域での事業開発）
- 収益モデルの多層化（F2Pモデル依存からの脱却）

### STEP1

早期に電子書籍、ライトノベル、コミックの領域でヒット作を創出。  
ノウハウを社内で蓄積し、  
ヒットプロデューサーとしての評価の獲得

実績のある人材の  
内部・外部起用を通じた  
競争力のあるコンテンツ獲得



高いネーム制作力のある人材の獲得



デジタルアプローチでの  
プロモーション、ファンベース構築

### STEP2

ヒットした電子書籍、ライトノベル、  
コミック作品をゲームやアニメなどの  
他のメディアに展開。  
再現性のある形で、IPを収益化

ヒット作のゲームやアニメへの  
展開を通じたIP育成



クロスメディアでのプロモーションを通じた  
IPファンベースの強化



複数のヒットIPを自社で保有。  
自社IPにより構成される  
プラットフォームの構築

# 連結財務ハイライト

(第2四半期累計)

- 主力のIPゲームタイトルが好調に推移したが、一部タイトルのクローズと広告事業の撤退により、売上高は前年同期比で減少。
- コスト効率化を意識した運営体制を敷いたこと等により、費用は前年同期比で減少。
- 新規タイトルの開発が進展したことから、資産計上額は増加。

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



売上高 **5,184**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



営業利益 **967**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



経常利益 **941**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



親会社株主に帰属する  
当期純利益 **612**百万円

## 会社情報 / 株式情報 (2021年9月30日現在)

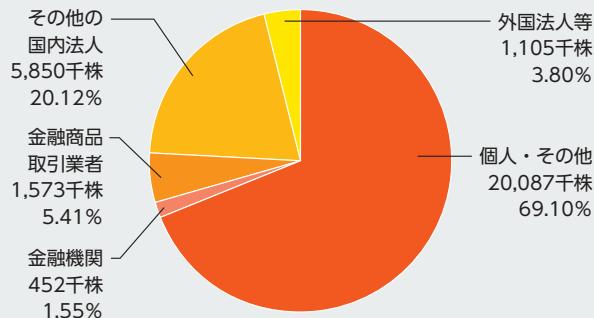
### 会社概要

|         |   |
|---------|---|
| 商号      | 株式会社ドリコム  |
| 本社所在地   | 〒141-6019<br>東京都品川区大崎2丁目1番1号<br>ThinkPark Tower 19階       |
| 設立      | 2001年11月13日   |
| 資本金     | 1,792百万円  |
| 代表取締役社長 | 内藤裕紀  |
| 従業員数    | 406名 (連結)   |
| 主な事業内容  | モバイル/PC向けコンテンツの企画・提供、コンテンツ事業者に対する広告サービス提供、広告収益型メディアの開発・提供 |
| 連結子会社   | 株式会社ドリアップ<br>株式会社スタジオレックス<br>株式会社BlasTrain                |

### 株式の状況

|          |             |
|----------|-------------|
| 発行可能株式総数 | 80,000,000株 |
| 発行済株式の総数 | 29,072,696株 |
| 株主数      | 9,009名      |

### 所有者別株式数



### 役員

|                |      |
|----------------|------|
| 代表取締役社長        | 内藤裕紀 |
| 取締役            | 後藤英紀 |
| 取締役 監査等委員 (常勤) | 青木理恵 |
| 取締役 監査等委員      | 村田雅夫 |
| 取締役 監査等委員      | 清水勝彦 |

(注) 青木理恵氏、村田雅夫氏、清水勝彦氏は社外取締役であります。

### 大株主 (上位10名)

| 株主名   | 持株数 (株)   | 持株比率 (%) |
|---|-----------|----------|
| 内藤裕紀  | 9,930,000 | 34.18    |
| 株式会社バンダイナムコホールディングス                             | 5,532,000 | 19.04    |
| 山口憲一  | 661,900   | 2.27     |
| 廣田証券株式会社  | 630,806   | 2.17     |
| 楽天証券株式会社  | 386,000   | 1.32     |
| 株式会社日本カストディ銀行 (信託EIO)                           | 385,600   | 1.32     |
| 株式会社モバテック                                       | 234,800   | 0.80     |
| 株式会社SBI証券                                       | 212,720   | 0.73     |
| DAIWA CM SINGAPORE LTD<br>- NOMINEE YOHEI INOUE | 190,000   | 0.65     |
| 廣瀬敏正  | 145,100   | 0.49     |

## 株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで  
定時株主総会 毎年6月開催  
基準日 定時株主総会 毎年3月31日  
期末配当金 毎年3月31日  
中間配当金 毎年9月30日  
そのほか必要があるときは、あらかじめ  
公告して定めた日

**【株式に関する住所変更等のお届出及びご照会について】**  
証券会社に口座を開設されている株主様は、住所変更等のお届出及びご照会は、口座のある証券会社宛にお願いいたします。証券会社に口座を開設されていない株主様は、下記の電話照会先にご連絡ください。

株主名簿管理人及び  
特別口座の口座管理機関 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号  
三井住友信託銀行株式会社

株主名簿管理人  
事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号  
(郵便物送付先) 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部  
〒168-0063  
東京都杉並区和泉二丁目8番4号  
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部  
☎0120-782-031  
(受付時間 土・日・祝日・年末年始を除く9:00~17:00)

(インターネットホームページURL)  
<https://www.smtb.jp/personal/procedure/agency/>

### 【特別口座について】

株券電子化前に「ほふり」(株式会社証券保管振替機構)を利用されていなかった株主様には、株主名簿管理人である上記の三井住友信託銀行株式会社に口座(特別口座といいます。)を開設しております。特別口座についてのご照会及び住所変更等のお届出は、上記の電話照会先をお願いいたします。

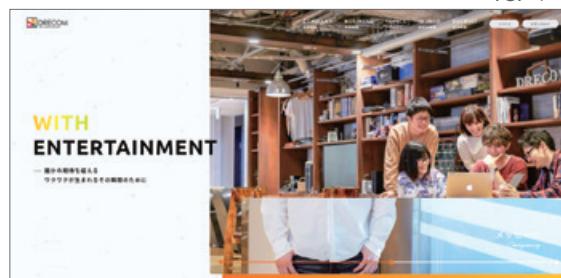
公告の方法 当社のホームページに掲載する。  
<https://www.drecom.co.jp/ir/kessan/>  
上場証券取引所 東証マザーズ

## ホームページのご案内

当社webサイトをリニューアルしました。最新ニュースや様々な情報を発信しておりますので、ぜひご覧ください。

<https://www.drecom.co.jp/>

TOPページ



<https://www.drecom.co.jp/ir/>

IRページ

